

Maniac Mansion® 2: Day of the Tentacle™

Referenzkarte CD-ROM Version

.....

Inhalt

In Ihrer Packung von *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* sollten Sie folgende Komponenten vorfinden:

- Eine Spiele CD
- Ein Benutzerhandbuch
- Diese Referenzkarte
- Zusätzliche nützliche Informationen, die Sie nicht unbedingt zum Spielen benötigen.

So geht's los

Um das Spiel von Ihrer CD zu spielen, verwenden Sie bitte folgende Befehle: Schalten Sie auf das korrekte Laufwerk (z.B. A:) und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. Geben Sie DOTT ein und bestätigen Sie mit der [ENTER]-Taste, um das Spiel zu starten.

Spezielle Optionen

Nach der Installation prüft das Programm automatisch, welche Sound- und Grafikkarten Sie installiert haben und paßt das Spiel daran an. Wenn Sie eine Roland™, eine General MIDI™ Soundkarte haben, müssen Sie dieses dem Computer mitteilen, indem Sie DOTT R oder DOTT G eingeben. Wollen Sie die Standardvorgaben verändern, können Sie das, wenn Sie nach DOTT einen der folgenden Buchstaben eingeben (getrennt durch ein Leerzeichen):

a	AdLib/SoundBlaster music
r	Roland music
g	General MIDI music
m	Benutze Maussteuerung
j	Benutze Joystickkontrolle
k	Benutze Tastatursteuerung
t	Textmodus (Ausschalten digitalisierter Sound & Sprache)
s220/7/8	Adresse/Interrupt/Buffergröße von SoundBlaster™ setzen

Wenn Sie also *Day of the Tentacle* mit AdLib™- Sound und mit Joystick spielen wollen, tippen Sie: DOTT A J

Cursor-Steuerung

Sie können eine Maus zur Cursor-Steuerung benutzen, wenn Sie einen kompatiblen Maustreiber installiert haben. Mit dem *linken* Mausknopf wählen Sie Objekte auf dem Bildschirm oder Sätze, die Sie ausgeben möchten. Drücken Sie den *rechten* Mausknopf, um ein markiertes Wort mit einem Objekt, auf das der Cursor zeigt, anzuwählen. Für den Fall, daß Sie sowohl Maus als auch Joystick installiert haben, können Sie eines von beiden als Kontrolleinrichtung bestimmen. Drücken Sie hierzu die [STRG]-Taste und gleichzeitig „m“ für Maus oder „j“ für Joystick. Um Ihren Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie ebenfalls gleichzeitig [STRG] und „j“.

Tastatursteuerung

Wenn Sie mit der Tastatur arbeiten, können Sie entweder mit den Pfeiltasten oder mit den Tasten des numerischen Ziffernblocks den Cursor bewegen. Die [Enter]-Taste entspricht dem *linken* Mausknopf und die Tabulator-[TAB]-Taste dem *rechten*. Darüber hinaus können Sie alle im Spiel gebrauchten Verben auch mit den entsprechenden Tasten (Hotkeys) anwählen. Drücken Sie die Taste einmal, geschieht das gleiche als würden Sie den Cursor zuerst auf das Verb bewegen und danach die [Enter]- oder [TAB]-Taste drücken.

Hotkeys

Day of the Tentacle

G	P	U
Gib	Nimm	Benutze

O L S
Öffne Schau Drück

T	Y	C
Rede	Zieh	Schließ

Maniac Mansion 1

Q	W	E	R	T
Nimm	Zieh	Gehe zu	Person	Schließ aus

A	S	D	F	G
Gib	Drück	Was ist	Schließ	Schalt ein

Y	X	C	V	B
Lies	Öffne	Benutze	Repariere	Schalt aus

Weitere Tastaturkommandos:

DAY of the Tentacle:

- 1- Wechseln zu Hoagie
- 2- Wechseln zu Bernard
- 3- Wechseln zu Laverne

Achtung: Im Gespräch mit einem anderen Charakter können Sie mit den Tasten 1 - 6 die verschiedenen Dialogteile auswählen. 1 bedeutet die erste Wahl, 6 ist die letzte Wahl.

Maniac Mansion 1:

U Scrollt die Inventarliste nach oben, I wählt den obersten linken Gegenstand der Inventarliste, O wählt den obersten rechten Gegenstand aus der Inventarliste, J scrollt die Inventarliste nach unten, K wählt den unteren linken Gegenstand aus der Inventarliste, L wählt den unteren rechten Gegenstand aus der Inventarliste, **F1, F2 & F3** wechselt zwischen den Charakteren.

Speicheralarm

Day of the Tentacle benötigt 2 MB freies EMS RAM. Sollte Ihr Computer nicht über genügend freien Speicher verfügen, wird das Spiel Sie nach dem Start darüber informieren. Sie können dann zwar noch spielen, allerdings wird dann sehr häufig auf die Festplatte zugegriffen, was das Spiel teilweise stark verlangsamt. In diesem Fall beenden Sie das Spiel (vorher speichern) und versuchen, Speicherplatz freizumachen, indem Sie alle speicherresidenten (TSR) Programme, die Sie installiert haben, entfernen. Lesen Sie bitte auch das Kapitel "Fehlerbehebung".

Speichern/Laden von Spielständen

Wenn Sie einen Spielstand speichern oder laden möchten, drücken Sie [F1] oder [F5]. Gespeicherte Spiele werden in dem Verzeichnis DOTT.CD auf Ihrer Festplatte gespeichert. Sobald das entsprechende Menü erscheint, können Sie zwischen SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (bringt Sie zurück zu dem Spielstand, in dem Sie [F1] gedrückt haben) und BEENDEN (beendet das Spiel) wählen.

Funktions- und Kommandotasten

Spiel speichern oder laden	F1 oder F5
Schnittszene überspringen	ESC
oder gleichzeitig beide Maus-/Joystickknöpfe	

Spiel neu beginnen	F8
Spielpause	Leertaste
Sound lauter/leiser (nur Musik)	

] / [

Texte schneller +

Texte langsamer –

Textzeile löschen .

Maussteuerung **STRG m**

Joysticksteuerung STRG j

(Joystick vorher zentrieren)

Zwischentexte an/aus	STRG t
----------------------	---------------

Spiel beenden (ohne zu speichern)

ALT x

oder **STRG c**

Versionsnummer **STRG v**

Um zu SPEICHERN: Klicken Sie die Option **SPEICHERN** an. Es erscheint an der linken Seite des Bildschirms eine Liste, in der zeilenweise alle bisher gespeicherten Spielstände aufgeführt sind. Mit Hilfe der Pfeilsymbole scrollen Sie die Liste; klicken Sie mit dem rechten Mausknopf, springt der Cursor an den Anfang oder an das Ende dieser Liste. Sie können einen Spielstand auswählen, indem Sie den Cursor darauf setzen und dann klicken. Jetzt können Sie einen neuen Spielstand dort eingeben oder den vorhandenen Namen ändern. Klicken Sie den OK-Knopf an oder drücken [Enter], wird dieser Spielstand gespeichert. Wenn Sie nicht speichern möchten, klicken Sie **ABBRUCH** an.

Um zu LADEN: Klicken Sie die Option **LADEN** an. Es erscheint an der linken Seite des Bildschirms eine Liste, in der zeilenweise alle bisher gespeicherten Spielstände aufgeführt sind. Mit Hilfe der Pfeilsymbole scrollen Sie die Liste; klicken Sie mit dem rechten Mausknopf, springt der Cursor an den Anfang oder an das Ende dieser Liste. Sie können einen Spielstand auswählen, indem Sie den Cursor darauf setzen und klicken. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den OK-Knopf an oder drücken [Enter], um den Spielstand zu laden. Klicken Sie **ABBRUCH** an, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Achtung: Wenn Sie einen höheren Spielstand laden, geht der aktuelle Spielstand verloren, AUSSER, Sie haben diesen Stand gespeichert, bevor Sie [F1] gedrückt haben.

Fehlerbehebung

In diesem Abschnitt finden Sie Lösungen zu einigen Problemen, die sehr häufig auftreten. Sollten Sie also Probleme haben, *Day of the Tentacle* zu starten, lesen Sie bitte zunächst diesen Abschnitt und die README-Datei im Spieleverzeichnis, bevor Sie sich an unseren Kundenservice wenden.

Speicher

Dieses Spiel benötigt mindestens 2 MB freien Arbeitsspeicher zum Starten. Bitte stellen Sie sicher, daß Sie Ihre EMS-Treiber korrekt installiert haben. *Day of the Tentacle* nutzt nur "expanded Memory" (EMS). Sollten Sie mit MS-DOS 5.0 arbeiten, können Sie einige speicherresidente Programme in den oberen Speicherbereich laden. In der Dokumentation zu Ihrem Betriebssystem finden Sie genaue Angaben darüber. Wenn Ihre Rechnerkonfiguration von der optimalen Konfiguration, die benötigt wird, um *Day of the Tentacle* zu spielen, abweicht, können Sie sich eine Bootdiskette mit der gewünschten Konfiguration erstellen.

Folgende Schritte sind nötig, um eine Bootdiskette zu erstellen:

- 1) Legen Sie eine (leere) Diskette in Laufwerk A.
 Um eine Bootdiskette zu erstellen, tippen Sie `format a: /s` [Enter]
 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
 Die Diskette wird formatiert und die DOS-Systemdateien übertragen.
- 2) Am C: Prompt geben Sie ein: `copy comand.com a:` [Enter]
- 3) Wechseln Sie auf Laufwerk A, indem Sie A: tippen.
- 4) Am A: Prompt geben Sie ein: `copy con config.sys` [Enter]
`files=20` [Enter]
`buffers=20` [Enter]
`[STRG] und [z]` [Enter]
- 5) Drücken Sie gleichzeitig
- 6) Am A: Prompt geben Sie ein: `copy con autoexec.bat` [Enter]
`prompt=$p$g` [Enter]
`path=c:\;c:\dos` [Enter]
- 7) Drücken Sie gleichzeitig `[STRG] und [z]` [Enter]

Wenn Sie die Bootdiskette erstellen, sollten Sie ebenfalls die relevanten Dateien für Ihre spezielle Soundkarte, Maus, CD-ROM Laufwerk und EMS-Treiber kopieren, damit Sie sicher sein können, daß auch diese Peripherien ordnungsgemäß arbeiten. Bitte beachten Sie, daß die obigen Angaben für nicht komprimierte Festplatten gelten. Wenn Sie Ihr System mit der Bootdiskette starten, erhalten Sie ein Maximum an Speicherplatz.

MS-DOS 6.0 wird mit dem Speichermanager MemMaker ausgeliefert. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Benutzerhandbuch zu Ihrem Betriebssystem.

Festplattendoppler: Dieses Spiel ist so angelegt, daß Sie eine optimale Leistung auf unkomprimierten Festplatten erhalten. Sollten Sie mit Festplattendoppler arbeiten, kann dadurch die Qualität des Spiels beeinträchtigt werden, abhängig von dem Programm, mit dem Sie arbeiten.

Soundkarten: Sollten Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, benutzen Sie die Diagnose-Software, die mit der Soundkarte ausgeliefert wurde. Die meisten Schwierigkeiten mit Soundkarten basieren auf fehlerhafter Konfigurierung. Wenn Sie eine Soundkarte benutzen, die nicht von uns aufgelistet wurde oder wenn Sie eine Soundkarte im Emulationsmodus betreiben, kann dieses die Soundausgabe behindern. Ebenso kann mangelnder Speicher der Grund für Probleme sein. Stellen Sie also sicher, daß die Größe Ihres Arbeitsspeichers den Minimalanforderungen des Spiels entspricht.

Maus-Setup: Bei Schwierigkeiten mit der Maus prüfen Sie, ob der zugehörige Treiber korrekt installiert und geladen wurde. Windows und andere Software-Pakete verfügen oft über interne Maustreiber, die nicht unbedingt außerhalb ihrer Umgebung funktionieren. Die meisten Maustreiber werden geladen, wenn Sie am C: Prompt MOUSE eingeben. Bitte lesen Sie in Ihrer Originaldokumentation nach, ob für Ihre Maus andere Kommandos existieren.

Verhält sich Ihre Maus nicht korrekt, kann der Grund auch in einem inkompatiblen Maustreiber oder in einem Hardware-Konflikt liegen. Setzen Sie sich gegebenenfalls mit dem Hersteller Ihrer Maus in Verbindung.

KUNDENSERVICE

Bevor Sie bei unserem Kundenservice anrufen, sollten Sie den Abschnitt "Fehlerbehebung" und die README-Datei des Spiels genau lesen. Bei der Vielzahl von möglichen Hardware- und Software-Konfigurationen ist es auch möglich, daß Sie sich mit Ihrem Computerhersteller, -fachhändler oder dem Vertreiber Ihrer Software in Verbindung setzen müssen, damit Sie Ihre Hardware und Software auf unser Spiel abstimmen können.

Wenn Sie bei unserem Kundenservice anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe Ihres Rechners aufhalten oder eine Liste mit detaillierten Angaben zu Ihrer Hardware- und Software-Konfiguration vorliegen haben.

Sie erreichen unseren Kundenservice montags, mittwochs und freitags zwischen 16 - 18 Uhr unter der Telefonnummer: 0 21 31/ 66 02 54 oder -57. Bitte haben Sie etwas Geduld.